LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 20 - LUGLIO / AGOSTO 2007 - INDIPENDENTE

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

DISPONIBILE SU OLTRE 180 SITI WEB!

W W W . G A M E P L A Y E R . I T

EDIZIONI PLAYER Srl - Mensile di Tecnologia, Hi-Tech, Computer & Videogiochi - ANNO 2 - NUMERO 20 - Luglio / Agosto 2007 - www.gameplayer.it

iPhone

Apple rivoluziona la telefonia!

The Darkness

Scendono le tenebre su 360!

CLICCA QUI

Diventa un DEVELOPER

Tutti i segreti degli esperti svelati nei seminari di Initium Studios!

HARDWARE: Gara di velocità tra ATI e nVidia!

MUSICA: La notte dei Chemical Brothers

DVD: Children of Men

ANTEPRIME: Transformers

SOMMARIO

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 20 - LUGLIO/AGOSTO 2007



ECCO IL TRAILER DI GAME! CLICCA NELLA FOTO!!

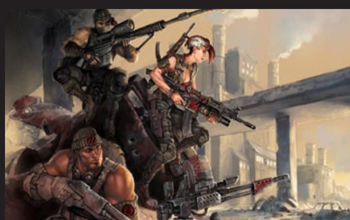
#EDITORIALE

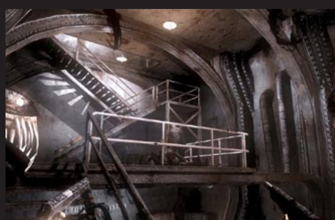
Un'estate di novità: ***GAME***, infatti, è diventata ufficialmente partner di ***Initium Studios***, il polo creato dal ***Consiglio Nazionale delle Ricerche*** e dall'**Istituto di Analisi dei Sistemi ed Informatica "Antonio Ruberti"** che si occupa di ricerca, formazione e divulgazione nell'ambito del *Game Development*. Un accordo importante, per proporre anche in Italia lo sviluppo dell'Entertainment a livello professionale: una collaborazione che non si ferma alle pagine della rivista ma che proseguirà nelle principali manifestazioni italiane con eventi speciali... Ma ne riparliamo a settembre! Nel frattempo... buone vacanze!

Cesare Arietti



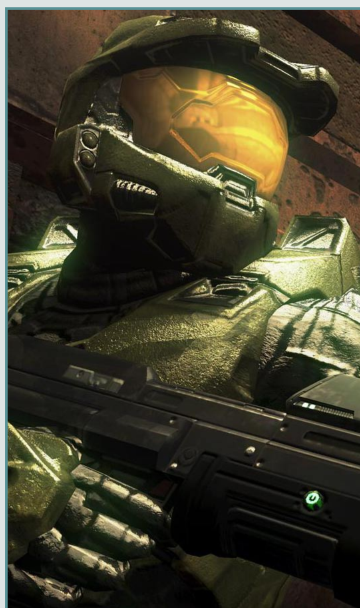





SELEZIONA LA PAGINA DA VISITARE!







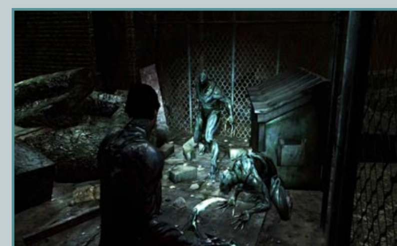

SE LA PLAYSTATION 3 RALLENTA... IL WII ACCELERA!

ENTERBRAIN PUBBLICA UN RAPPORTO CHE PREOCCUPA SONY...

I brokers di tutto il mondo iniziano a sudare freddo: sembra proprio che le follie del marketing videoludico abbiano ripreso il loro corso. Capita così che la borsa di Tokyo inizia a registrare un'impennata clamorosa di ***Nintendo*** e un pericoloso rallentamento per ***Sony***. I motivi? L'accelerazione di vendite subite da ***Wii*** e ***DS***, accompagnate da un minore interesse per la ***PlayStation 3***: nel mese di giugno la console del Nunchuk è stata acquistata da 271.000 utenti, contro i 42.000 che hanno scelto ***Sony***. E chi scommetteva sul successo del nuovo monolite nero, ora deve confrontarsi con vendite di 6 a 1. I motivi risultano abbastanza evidenti: costi elevati a fronte di un parco giochi decisamente esiguo, senza contare le innovazioni che propone la concorrenza su gameplay e controlli. La situazione potrebbe cambiare il prossimo Natale con l'arrivo di una line-up di titoli next gen, ma è indubbio che attualmente la situazione di ***Sony*** non sia delle più felici... Sembra proprio che da ora in poi la console-war sarà più agguerrita che mai!







MA MICROSOFT C'E'...

LA SITUAZIONE DELLA 360

Anche se i dati giapponesi di giugno riportano una ***Microsoft*** ferma al terzo posto, con circa 17.600 unità vendute, bisogna ammettere che ***Xbox 360*** è presente sul mercato da parecchio e che quindi questi dati non risultano significativi. Anzi, in un certo senso sono anche più positivi della collocazione di ***PS3***, che avrebbe dovuto viaggiare spedita grazie alla podorosa campagna pubblicitaria che ha accompagnato il lancio mondiale...




CHE COSA NON HA FUNZIONATO?

SE LA NEXT GEN FRENA IL MONOLITE NERO...

Una delle critiche più serie rivolte alla *PlayStation 3* è stata sicuramente l'assenza di una line up convincente, capace di bilanciare gli alti costi di acquisto della console. Il mercato nipponico ha considerato attentamente l'offerta di ***Nintendo***, che ha saputo coniugare convenienza e innovazione. Certo, ***Sony*** potrebbe decurtare i prezzi e offrire un prodotto altamente concorrenziale, ma sarebbe un'ammissione di debolezza commerciale. Le caratteristiche altamente hi-tech e next gen della console si sono rivelate dunque un boomerang per la casa di Tokyo...

TORNA SILENT HILL...

UNA DICHIARAZIONE DA BRIVIDO

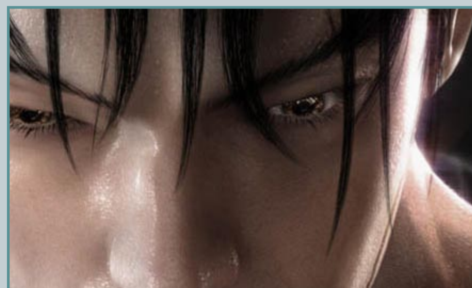
Che l'E3 fosse rovente dovevamo aspettarcelo: ma che le dichiarazioni di ***Konami*** arroventassero *Santa Monica* più del caldo di luglio proprio no: la società giapponese ha ammesso di essere al lavoro su ***Silent Hill 5***, addirittura nella doppia versione ***Xbox 360*** e ***PS3***. Un gioco da paura? Potete scommetterci...



DEMO "RISTRETTA" DI HALO

Stavolta non c'entra Master Chief...

Halo Wars*, l'atteso RTS di *Ensemble Studios, mostrerà i suoi progressi in una demo che sarà presentata al prossimo ***E3***. La notizia ha suscitato molto scalpore perché tale demo verrà testata soltanto da una selezionata schiera di giornalisti, impazienti di descrivere sulle proprie testate le caratteristiche di questo promettente titolo. L'Universo di ***Halo*** è sempre più misterioso...



TEKKEN 6 IN ESCLUSIVA

SONY PICCHIA DURO...

La guerra tra i maggiori produttori di console è in piena attività. Parliamo ovviamente del conflitto scatenato a causa delle esclusive sui giochi più in voga; ***Sony*** tiene duro con il picchiaduro... infatti la storica saga di ***Tekken*** rimarrà, secondo ***EGM***, un'esclusiva per ***PlayStation 3*** (e ovviamente coin-op) che vanterà tra le sue fila un vero (speriamo) capolavoro... ma chissà cosa succederà...



LA LEGGENDA INFINITA

SOUL CALIBUR LEGENDS ALL'E3

Il prestigioso nome di *Soul Calibur*, da sempre associato a furibonde battaglie 1 vs 1, questa volta annuncia soprese rivoluzionarie: al prossimo ***E3*** di Santa Monica verrà infatti mostrata una demo giocabile di ***Soul Calibur Legends***, titolo decisamente bilanciato verso l'action-adventure e sviluppato in esclusiva per ***Nintendo Wii***. Non resta che aspettare il festival per saperne di più...



CASTLEVANIA IN MULTI?

VERSIONE INCREDIBILE PER PSP!

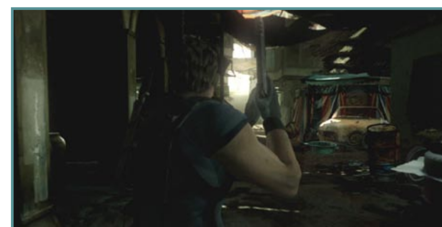
La "piccola" di casa *Sony* non smette di stupire e a fine anno, grazie a ***Konami***, arricchirà il suo parco giochi con un'incredibile raccolta-remake di ***Rondo of Blood***, ribattezzata ***Castlevania: Dracula X Chronicles***. La cosa stupefacente è che è stata annunciata una modalità cooperativa a 2 giocatori.





Nuovo modello per PSP

La notizia è ormai da archiviare: la cara vecchia ***PSP*** sarà, da Settembre, completamente sostituita con il nuovo modello "slim" presentato all'***E3***. Una nuova console, più veloce e funzionale al modico prezzo di 169,99 Euro...



RESIDENT EVIL 5 IN RETE...

E' stato confermato il rumor che vociferava su una modalità online di ***Resident Evil 5***. Il survival-horror di ***Capcom*** offrirà infatti ai giocatori non soltanto una longeva campagna in single ma anche una in rete.



Nitroglicerina per il Wii

Un particolarissimo gioco arcade di Moto annunciato da ***Ubisoft*: *Nitrobike*** metterà a dura prova i riflessi dei giocatori (soprattutto online) impegnati alla guida di potenti moto con propulsore a razzo...

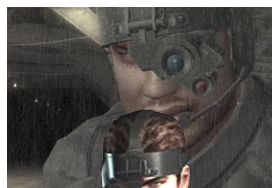


SIXAXIS... VIBRA?

Sembra che ci siamo... il sito americano Kotaku ha riportato la notizia (non ufficiale) dell'esistenza di un nuovo prototipo del sixaxis di ***PlayStation 3*** dotato (finalmente) di vibrazione. Attendiamo comunicati ufficiali...







VAMPIRE RAIN

Publisher: Microsoft / **Genere:** Azione / **Uscita:** Luglio 2007



Nei prossimi giorni arriverà per le console *Microsoft* e *Sony*, *Vampire Rain*, titolo dalle caratteristiche camaleontiche nato, come s'intuisce giocando la demo del gioco, per soddisfare le esigenze di un pubblico amante sia degli stealth game, sia degli sparatutto in terza persona. Lo scenario che ci viene presentato è di quelli apocalittici: città soggiogata da una incessante pioggia, ma soprattutto invasa da nemici soprannaturali, i *Camminatori Notturni*, pronti alla conquista del territorio interessato. Questa razza di vampiri è estremamente agile e, come nei migliori racconti, pronta a trasformare ogni umano in un loro simile. Il compito di fronteggiare questa sanguinosa emergenza, viene affidato ad un segreto reparto operativo, comandato da un protagonista dalle sembianze fortemente vicine ai più famosi ***Sam Fisher*** o ***Solid Snake***. Le affinità con i suddetti, non si limitano esclusivamente all'aspetto fisico del personaggio, ma vanno ben oltre: il lato stealth di ***Vampire Rain***, infatti, richiama fortemente il gamplay di ***Metal Gear*** o ***Splinter Cell***, soprattutto per la presenza di numerosi gadget ispirati al mondo dei due eroi più famosi e alle situazioni di gioco paragonabili a quelle già ammirate nei titoli ***Konami*** e ***Ubisoft***. Tecnicamente il titolo non ci ha stupito favorevolmente e difficilmente (vista l'imminente uscita) nella fase finale troveremo delle migliorie tali in grado di cambiare un giudizio quantomeno già ipotizzabile… staremo a vedere, nel frattempo preparate crocifissi, paletti e corone di cipolle per fronteggiare l'ondata di succhia sangue più massiccia di tutti i tempi.







DAWN OF MANA

Publisher: Square-Enix / **Genere:** Azione-RPG / **Uscita:** Luglio



Tutti coloro che amano lo stile di *Kingdom Hearts* prestino massima attenzione a questo articolo: entro la fine dell'anno un nuovo RPG action, made in ***Square-Enix***, sbarcherà per la cara vecchia ***PlayStation 2***, ***Dawn of Mana***. Ambientato nel più classico dei mondi fiabeschi, ci farà vestire i panni di ***Keldy***, un eroe predestinato dal fato per proteggere e salvare la sua amica ***Ritzia***. Proprio la sorte armerà il nostro protagonista col potere del ***Tree of Mana*** grazie al quale otterremo una specie di spada capace di divenire una frusta o un arma in grado di lanciare letali semi. Tecnicamente parlando ***Dawn of Mana*** non ci permetterà un'osservazione libera dei livelli dato che avanzeremo nella storia tramite capitoli. Oltre a ciò il sistema di level up non sarà apprezzato da tutti perchè potremmo acquisire esperienza tramite la raccolta di gettoni. Siamo in grado di dire che le potenzialità sono tante, anche se qualche pecca è saltata fuori, ma tutto sommato possiamo solo ben sperare nel lavoro dei fantomatici developers ***Square***.




NASCAR 08

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** Guida
Uscita: Luglio 2007



EA Sports* è pronta a portare nuovamente** sui nostri schermi la serie ***Nascar, promettendo nuove aggiunte ed una grafica nextgen di prim'ordine ad una serie desiderosa di nuova linfa vitale. Ovviamente il netto salto generazionale che la serie da ***PlayStation 2*** e ***Xbox*** ha subito, è facilmente individuabile: ora il campionato automobilistico statunitense offrirà spunti visivi di grande qualità, soprattutto verrà posta attenzione sugli effetti d'illuminazione che andranno ad influenzare lo stesso gameplay del titolo. Il rilascio del titolo è vicino e le nuove immagini e i filmati in-game hanno mostrato che l'impatto con la nextgen di questo famoso franchise potrà essere più che positivo. Staremo a vedere...







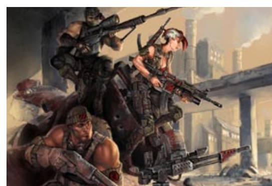
SAVAGE 2: A TORTURED SOUL

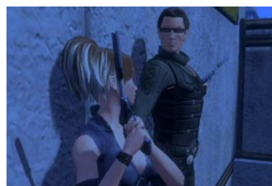
Publisher: S2 Games / **Genere:** Sparatutto / **Uscita:** N/A



Savage 2: Tortured Soul* è il seguito** di un'avventura ricca di successo, dove il selvaggio mondo delle battaglie fantastiche ha avvolto numerosissimi gamers affamati di sparatutto coinvolgenti e soprattutto colmi di svariati players su schermo. In origine il gioco comprendeva uno stile prettamente ***RTS con una velocità di combattimenti in puro stile Action, mischiato inoltre ad un ricco multiplayer strutturalmente ben congegnato. Insieme a tutti questi elementi i ragazzi della ***S2 games*** stanno lavorando in previsione del prossimo anno sulla base di 20 classi per personaggio e alla possibilità di integrare uno stile di battaglia assai complesso e strategico. La ricchezza di armi, corazze, personaggi e livelli è già entrata prepotentemente all'attenzione di tutti i novizi e i fan del primo episodio, portando al seguito estrema curiosità e odio nell'attesa: prendendo spunto dal titolo del gioco ci verrebbe proprio voglia di torturare l'orologio…





THE AGENCY

Publisher: Sony / **Genere:** Azione
Uscita: 2008



Occhio ragazzi, fate attenzione a questa prossima uscita! Non può di certo passare inosservato il fatto che la ***Sony Online Entertainment*** in persona, sia al lavoro (per una data ancora velata dal mistero), su di un Action game online incredibilmente realistico e interessante, sul quale a nostro avviso verrà aperta una specie di diatriba mediatica. Il motivo del polverone futuro, è da ricercare nella scelta dei programmatori di battere si la pista di un concetto già trito e ritrito (struttura action e fasi sparatutto in terza persona), ma supportato in modo eccellente dal nuovo formato HD e dal fattore players **illimitati** in rete... il popolo on-line è avvisato!



TRANSFORMERS

Publisher: Activision / **Genere:** Azione / **Uscita:** Luglio 2007



Alla fine di questo mese faranno il loro esordio nei grandi schermi della nostra penisola, quei simpaticoni dei *Trasformers*, che più di un quindicennio fa allietavano con i cartoni animati i teenagers dell'epoca (noi facevamo parte di quella generazione), mandandoli letteralmente in visibilio. Così dopo essere passati per un lungo periodo in sordina e tenuti in vita da qualche serie in tv, eccoli esplodere su ***DS*** con un Action Game a dir poco interessante, tenuto conto di quale risultato uscirà fuori abbinando il gameplay al pennino. Per i meno esperti diciamo che i ***T*** sono principalmente dei robots che hanno la facoltà di prendere le sembianze di mezzi civili o militari (macchine, camion, elicotteri, motoscafi ecc) oltre all'abilità di brandire diversi tipi di armi. La curiosità di testare tra poco più di un mese questo nuovissimo Action c'è tutta, il comparto tecnico già ora risulta soddisfacente... e quindi? Attendere e attendere, anche se questa volta non per molto.



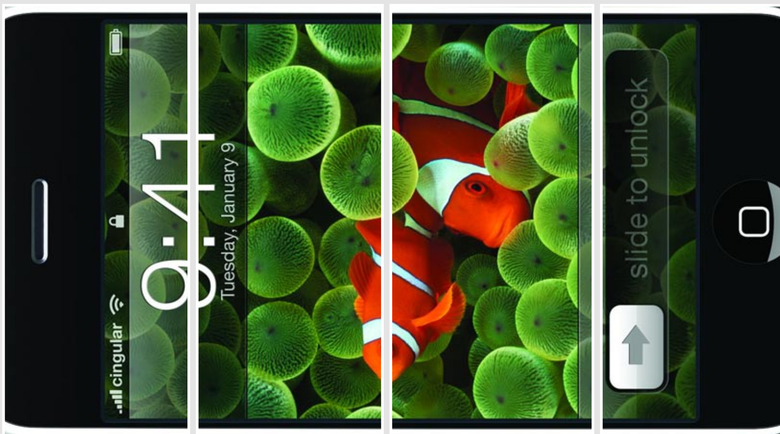


Apple iPhone

La rivoluzione multimediale delle comunicazioni

■ **A cura di Valerio Fusco**

Cinquecento mila unità vendute nei primi due giorni di commercializzazione. Non stiamo parlando del rilascio di un nuovo album di ***Micheal Jackson*** ma del piccolo gioiellino di casa ***Apple*** che ormai da mesi ha saturato le news di centinaia di siti internet e riviste: l'***iPhone***. E' quasi impossibile non soffermarsi a osservare questo incredibile telefono multimediale: la forma compatta e sottile, i colori lucenti del display in vetro a 3,5" e l'intuitiva tastiera virtuale (*multi touch screen*) donano all'***iPhone*** un estetica attraente e professionale, adatta a tutte le occasioni. Ma andiamo subito a sottolineare le caratteristiche principali che hanno reso famosa questa creazione di ***Apple***. Oltre alle "classiche", ma non scontate, peculiarità che un cellulare di oggi non può trascurare (fotocamera da 2 megapixel, connettività Wi-Fi e Bluetooth, lettore multimediale di filmati e musiche, ecc.), l'***iPhone*** si distingue dalla massa per funzionalità e tecnologia fuori dal comune, lanciando una vera e propria rivoluzione (e moda), emulando il cammino dell'***iPod***. Se è vero che la perfezione si vede dai dettagli, non possiamo di certo lamentarci della loro mancanza: appositi sensori, infatti, donano all'***iPhone*** un'intelligenza non indifferente permettendogli di riconoscere la posizione del telefono ruotando opportunamente lo schermo, in modo da offrire sempre una visuale orizzontale, di capire quando è vicino all'orecchio, spegnendo automaticamente lo schermo per risparmiare energia e di regolare automaticamente la luminosità del display in base alla luce ambientale. Ma ciò che rende il dispositivo all'avanguardia è l'insieme dei servizi ***Web*** che offre: grazie ad una versione mobile di ***Safari*** (il celebre browser per ***Mac OS X***) si può navigare in rete liberamente, senza essere vincolati alla navigazione di siti fatti apposta per i palmari, sfruttando l'intuitività della rotazione e dello schermo interattivo... davvero geniale, provare per credere! Anche la posta elettronica funziona egregiamente e offre la possibilità di connettersi a diversi servizi di posta quali ***Yahoo*** e ***Gmail***. La celebre frase di ***Bill Gates*** che prevedeva un computer su ogni scrivania può oggi essere riadattata nella seguente: "*Un iPhone in ogni tasca...*".

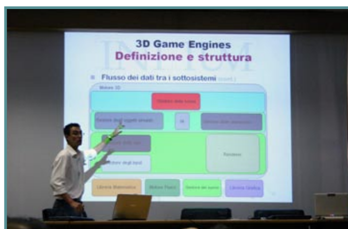


Ma anche Apple commette errori...

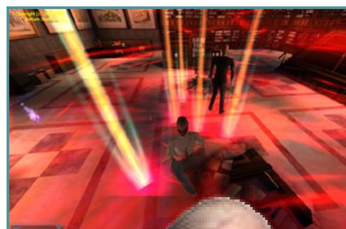
Le prime critiche rivolte al nuovo telefonino

Ci sentiamo in dovere di segnalare alcune "pecche", sperando che vengano migliorate in futuro: come la mancanza di un software per il messaging, impossibilità di registrare video con la camera integrata, l'assenza del supporto ***Adobe Flash*** e di ***GPS***, impossibilità di impostare le canzoni come suoneria e scarso supporto in termini di tariffe flat (in Italia). Ma a conti fatti le congratulazioni ad ***Apple*** sono d'obbligo: la casa di ***Cupertino*** ha saputo smentire ogni scetticismo!







DUE PAROLE CON GLI ESPERTI

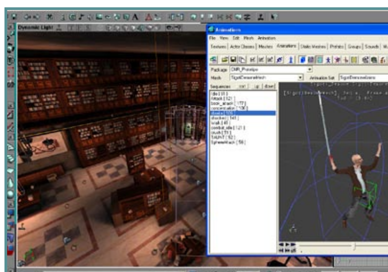
I grandi nomi dell'Entertainment si incontrano a Roma nel ciclo di seminari promosso da **Initium Studios**

■ A cura di Cesare Arietti

Come nasce un videogioco? Domanda complessa, soprattutto in Italia dove l'assenza di publisher e developer pesa sulla formazione di programmatori e Game Designer. Il ciclo di seminari ***Ad Aspera per Aspra***, proposto da ***Initiutm Studios*** e dallo ***IASI - CNR***, ha provato a rispondere a questo interrogativo, riunendo a Roma, presso la Sala Conferenze del ***Consiglio Nazionale delle Ricerche***, realtà importanti nel panorama del *gaming*. Tra i nomi di spicco che sono intervenuti segnaliamo ***Digi-Guys***, ***Black Sheep Studios***, ***Raylight***, il ***Gemma-Group*** che sta curando il progetto ***Play On It***... a loro si sono aggiunti esperti che ruotano attorno al mondo del divertimento elettronico, provenienti dal mondo della stampa specializzata (***Hydra Publishing***, ***Play Press***, ***GAME***) e siti Intenet di rilievo nazionale (***Nextgame.it*** e ***Gameprog.it***). Ma di cosa si è parlato esattamente? I sei appuntamenti di ***Initium*** hanno descritto un percorso preciso, per affrontare le principali tematiche legate allo sviluppo di un gioco, dal concept alla realizzazione tecnica, dal marketing al rapporto con l'Informazione. Quello che emerge è un quadro complesso, dove entrano in gioco (è proprio il caso di dirlo) numerosi fattori che determinano o meno il successo di una produzione. Come affrontare un mercato dove il 90% dei prodotti si rivela un flop? E l'Italia può avere un ruolo in questo contesto? La prima esperienza arriva proprio dai ragazzi di ***Initium Studios***, che lo scorso anno sono riusciti a realizzare la demo di ***Redempted***, gioco 3D sviluppato per fini formativi; la realizzazione dei modelli, la costruzione degli ambienti e le scelte stilistiche e narrative per rendere il tutto cre-





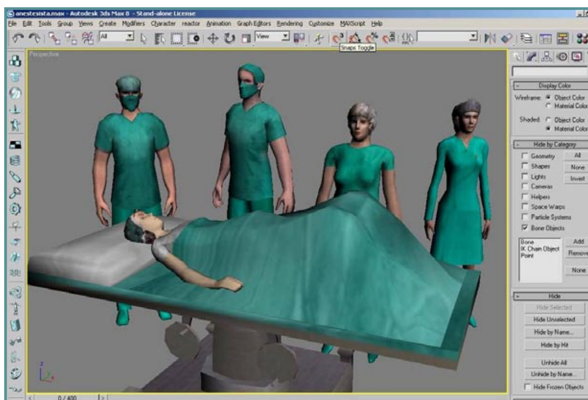


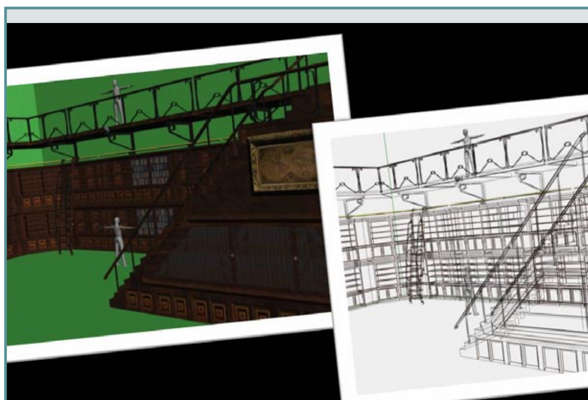












(continua da pagina 8)

dibile: questi elementi sono stati presi in esame ad uno ad uno, spiegando sia la logica di programmazione che il modo in cui le diverse parti di sviluppo devono interagire, come le sequenza di cinematica, la gestione dell'interfaccia, l'implementazione del sonoro, ecc.... E proprio un interessante seminario è stato rivolto al problema dell'***Engine***, di cui tutti parlano e di cui in realtà si conosce poco. Il *"motore"* è l'insieme di tecnologie che permette l'integrazione di questi aspetti con la grafica, l'intelligenza artificiale, la gestione degli eventi in Background... Prescidere dall'utilizzo di motori di terze parti oggi sembra quasi impossibile, anche nel caso degli sviluppatori indipendenti, di cui si è ampiamente trattato invece nel secondo seminario; il mondo pionieristico dei programmatori che crescevano nei garage oggi sembra aver perso il suo significato: quale è allora il modo migliore per avvicinarsi alla *Game Industry*? Partecipare a master specializzati vicini alle aziende del settore o creare demo da presentare come showreel. In ogni caso, è bene specializzarsi in un singolo campo e concentrare le proprie forze. Ma bisogna sottolineare che oggi emergono anche canali nuovi per la distribuzione, come Internet, che di fatto aiutano ad aprire le porte ai nuovi talenti. In questo contesto è intervenuto il ***GennaGroup***, che sta curando il progetto ***Play On IT***: una piattaforma tutta italiana per i giochi da sala, che sostituisce le vecchie schede Jamma con semplic penne USB. I giovani talenti che vogliono lavorare su arcade games possono sviluppare i giochi su PC, in ambiente ***ELF,*** e poi distribuire tramite ***Play On It*** sul mercato internazionale: una rivoluzione per i neofiti. Ma è indispensabile specializzarsi, come ha spiegato ***Carlo Ivo Alimo Bianchi*** che lavora a Londra presso ***Digi-Guys*** e che si occupa di Illuminazione in un progetto quasi top-secret per ***PS3***. Il bravo ***Carlo*** ha illustrato a grandi linee il processo di "Baker", con cui è possibile incidere la luce direttamente negli oggetti ***3D***...

(continua nel prossimo numero di GAME)

Per informazioni visitate il sito: www.initium-studios.org

Recensioni | Publisher: 2K Games | Developer: Starbreeze AB | Genere: FPS / Azione | Giocatori: 1 - 8







THE DARKNESS

Le tenebre sono pronte a calare su Xbox 360!

A cura di: Stefano "Zarek" Dicati

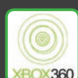
Finalmente è arrivato uno dei giochi più attesi del primo semestre 2007, dedicato ad un famoso fumetto della ***Top Cow*** e inventato negli anni '90 dal fumettista ***Marc Silvestri***, ***The Darkness*** sembra aver portato con se tutte le potenzialità e le aspettative promesse durante questo periodo di attesa. Collocato tra gli antieroi più famosi di sempre ***Jackie Estacado*** è il protagonista di questa avventura, oltre che una vita dissoluta e coinvolgimenti mafiosi ***Jackie*** dovrà vedersela, allo scoccare del suo ventunesimo compleanno, con i poteri lasciatigli in eredità dal padre, poteri che prendono la loro essenza dalla tenebra stessa. La natura macabra del fumetto, oltre ad una enorme fetta di appassionati, ha attirato su di se anche l'attenzione della ***2k Games*** che assieme alla ***Starbreeze AB*** ha permesso, sia a tutti i fan di Jackie e sia chi non lo conosce, di poter assistere alla sua tanto attesa trasposizione videoludica con risultati davvero ottimi. Gli aspetti tecnici della tenebra, così come tutti gli altri presenti nel gioco sono stati curati in modo superlativo dalla ***Starbreeze*** garantendo subito un impatto con il gioco che non poteva essere considerato migliore di così. I menù, l'atmosfera, le cut ed i vari personaggi sono stati curati egregiamente e tutto il mondo di tenebra generato per questo titolo garantisce un'immersione totale già dal menù iniziale e ancor prima di iniziare a giocare. La musica e gli effetti mantengono l'atmosfera e garantiscono un'immersione totale all'interno del gameplay che trova la sua unica falla in una intelligenza artificiale non troppo convincente. La longevità invece è minata da una campagna che, nonostante la sua trama, risulta non essere troppo lunga (10 ore circa) e il multiplayer poteva essere strutturato in modo più interessante... per il resto: promosso a pieni voti!











DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Grafica 84
+ Scenari da brivido
+ Curata e dettagliata

Giocabilità 82
+ Divertente e particolare
- Scarsa IA

Sonoro 90
+ Uno dei migliori doppiaggi per 360
+ Buoni effetti

Longevità 78
- Campagna corta e multiplayer decisamente migliorabile

GLOBALE 84



HARRY POTTER E L'ORDINE DELLA FENICE

Occhiali e bacchetta magica: perché pretendere di più da un mago?

A cura di: Riccardo "Riki" Fusco

Quattro, cinque? Sinceramente è difficile rimembrare: non stiamo parlando dei nostri scarsi voti a scuola, ma di un nuovo capitolo di una saga famosissima, sospinta in maniera maestosa da libri fantastici e altrettanti film con effetti speciali. Ovviamente parliamo del mago più famoso dei grandi schermi, il piccolo ***Harry Potter***, il quale attore della saga cinematografica da adolescente qual era all'inizio, ha raggiunto i suoi 18 anni con tanto di patente appena presa e *Fiat Punto* al seguito (con tutti quei miliardi non poteva pensare a qualcos'altro? Mha). Insieme a lui tutti gli altri frequentatori di ***Hogwarts*** compresa la simpatica amichetta di ***Harry***: ***Hermione***, dovranno vedersela con ***Voldemort*** in persona ed i suoi maghi ***Mangiamorte***, quindi cominciate a lucidare la vostra bacchetta magica e a recitare formule alchemiche, il signore del male reincarnato in modello umano è pronto a terminare la vostra giovane vita. Finalmente siamo di fronte ad un lavoro curato alla grande, ci voleva l'***Electronic Arts*** a far soccombere l'ultima moda che vedeva pessime conversioni dirette di giochi dai film da sala: il ***Wii*** ospita un buonissimo titolo, dove le 4 caratteristiche fondamentali contemplano veri e propri colpi di classe, supportati tra l'altro da un'eccellente colonna sonora la quale non fa assolutamente rimpiangere il Dolby Digital che potete ascoltare al cinema. Questo Adventure game vive di fasi divertenti e allo stesso tempo coinvolgenti sia a livello grafico sia per quanto riguarda i controlli: vedere Harry spostarsi dentro la scuola, negli ambienti esterni o nella foresta, ausiliato da un frame-rate valido e da una fluidità poco ammirata fino ad ora sulla macchina ***Nintendo***, non può che farci contenti tutti indistintamente. Il ***Wiimote*** accresce il valore totale rendendo ***Harry*** una scheggia impazzita tra magie, salti vertiginosi e mezzi incredibili. Il nostro consiglio è acquistare senza remore questo gioco, almeno per rendersi conto una volta per tutte di come deve essere fatta una conversione dalla pellicola…









DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, Xbox 360, PS2, PS3, PSP, GBA

SITO UFFICIALE

Voce	Punteggio	Commento
Grafica	75	+ Tutto il mondo di Hogwarts e dintorni - Alcuni difetti rilevanti
Giocabilità	74	+ Il Wiimote risponde benone... - ... peccato per qualche pecca
Sonoro	90	+ Cinema? No Wii + Gli appassionati si emozioneranno
Longevità	73	+ Molto coinvolgente... - ...ma poteva essere più lungo

GLOBALE 80

Publisher: Codemasters | Developer: Codemasters | Genere: Guida | Giocatori: 1 - 8



COLIN McRAE DIRT

L'asfalto non basta più!

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

Sono passati diversi anni dalla prima e folgorante comparsa di ***Colin Mc Rae*** su ***PSX***; da allora molte altre apparizioni vincenti lo hanno affermato come uno dei migliori racing game di sempre. Ecco spiegato il motivo dell'attesa spasmodica che i fan del titolo hanno dovuto sostenere per l'arrivo in nextgen del prodotto made in ***Codemasters***. Portando la macchina su pista però, si ha la sensazione immediata di quanto questo ***Dirt*** sia incentrato su un gameplay fortemente arcade, discostandosi dal concetto simulativo dei precedenti capitoli. Questo cambiamento potrebbe far storcere il naso a più di qualche affezionato o purista del genere, ma la nuova veste di CMRR:D riesce in ogni caso a conquistare e divertire, distinguendosi come prodotto di classe e completo in ogni reparto. Il cuore pulsante del titolo va individuato nella modalità carriera, la quale è a sua volta suddivisa in 6 differenti modalità come il ***Crossover***, ***Rally***, ***CORR***, ***Rally Cross***, ***Hill Climb*** e ***Rally Raid***. All'interno di queste competizioni saranno presenti diverse discipline ambientate nelle varie zone di gioco in cui troveremo gare classiche (sfide al miglior tempo su pista), gare con tutti i partecipanti presenti sul terreno di gioco, sfide ad eliminazione diretta e altro ancora. Non c'è che dire, ***Codemasters*** ha realizzato un titolo di tutto rispetto spostando un tantino la mira verso un impostazione arcade, ma tenendo alto lo standard del titolo impreziosendolo di una struttura solida in ogni aspetto. Consigliato ai puristi e non dei racing game...



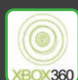












DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, PC

SITO UFFICIALE

Grafica 85
+ Ambienti e auto da urlo
+ Effetti grafici ai massimi livelli

Giocabilità 90
+ Immediata e divertente
+ Arcade... quindi non per tutti

Sonoro 85
+ Effetti sonori realistici
- Musiche?...

Longevità 86
+ Modalità carriera e online gratificanti
+ Tanti extra e customizzazioni

GLOBALE 90





TENCHU Z

Torna lo stealth ninja per eccellenza. Tradizione o nextgen?

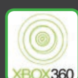
A cura di: Roberto "Shadow" Bersani

Aspiranti ninja, l'attesa per *Tenchu Z* è stata lunga ed estenuante, ma ahimè il risultato non è sicuramente roseo o come avremmo voluto che fosse. A dire il vero qualche campanello d'allarme è scattato in redazione già all'uscita dell'ultima demo rilasciata diversi giorni fa nel Marketplace della console ***Microsoft***, dove avevamo notato un piattume difficilmente recuperabile in sede finale; e così, purtroppo è stato. Il titolo sviluppato dalla ***K2*** risulta un prodotto troppo mediocre in ogni reparto, persino la storia su cui ruotano le vicende del nostro eroe, non riesce a sollevare le sorti di un gioco destinato esclusivamente agli irriducibili sostenitori della serie. Le vicende narrate verranno raccontate attraverso cut scene, visibili prima e dopo ognuna delle 50 missioni disponibili. Basilarmente saremo chiamati ad arrestare un pericoloso ninja intento ad introdurre una nuova droga e desideroso di assumere la direzione della città.

Nulla di nuovo sotto al sole direi, o capace quantomeno di calamitare l'attenzione dell'utente. Prima d'iniziare l'avventura, si avrà accesso alla costruzione del nostro personaggio (più un secondo che interverrà solo in alcune sequenzegliatura, statura e scelta del vestiario preferito. Conclusa questa prima procedura si passerà alla spartizione dei valori quali salute, resistenza e agilità, modificabili a seconda delle vostre preferenze. Tutto molto bello, se non fosse rovinato da un'intelligenza artificiale nemica al limite del ridicolo. ***Tenchu Z*** è un prodotto che purtroppo delude le aspettative; i fasti dei primi capitoli usciti sulla vecchia ***PSX*** sono davvero lontani, il titolo ha, infatti, perso mordente con gli anni, arrivando ad oggi con poche idee per migliorare un concept altrimenti vincente.







IN ESCLUSIVA PER:
Xbox 360

SITO UFFICIALE

Voce	Voto	Note
Grafica	60	- Ambienti poco ispirati + Modelli e animazioni niente male
Giocabilità	68	+ Bello il concetto... - ma necessita di un upgrade
Sonoro	63	+ Ben composto ma... - ...troppo poco vario
Longevità	75	+ Ben 50 missioni da affrontare... + ... anche in multiplayer a 4

GLOBALE 65

FLASH REVIEW


WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: Codemasters / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

OVERLORD





Una bella sorpresa questo Overlord, ed una boccata di aria fresca per il parco titoli della ***360***. Il titolo targato ***Codemasters*** risulta essere un mix riuscito di diverse idee e titoli e che coniuga una realizzazione tecnica di tutto rispetto ad un gameplay semplice ed intrigante. Sicuramente non spremerà a fondo i chip grafici della console ***Microsoft***, tuttavia lo stile profuso riesce a rendere ***Overlord*** una gioia per gli occhi e per le orecchie.



VOTO >> >> >> **7.5**
Attenzione ai Goblin!!!

Publisher: Sony / **Genere:** Sparatutto / **Giocatori:** 1 - 2

SUPER STARDUST HD





Caratterizzato da una solida giocabilità ed un comparto tecnico più che accettabile lo shoot-em-up della ***Housemarque*** dona al giocatore carica adrenalinica ed azione “senza esclusione di colpi”. Una rara sorpresa per i tempi che corrono nel mondo videoludico, funestato dalla mancanza di idee e di spirito artistico. ***Super Stardust HD*** è una buona scelta sia per neofiti che amanti del genere.



VOTO >> >> >> **7.5**
Quanto spreco di cartucce

Publisher: Microsoft / **Genere:** FPS / **Giocatori:** 1 - 16

HALO 2

L'attesa è finita, *Halo 2* è finalmente giunto anche su Pc. Eppure le analisi tecniche del titolo non riescono a far rivivere al prodotto ***Bungie*** una seconda giovinezza. Forse per il ritardo eccessivo, forse a causa di cura non proprio adeguata alla fama del brand, il gioco è un prodotto solamente discreto che, se avrà successo, lo dovrà in gran parte al grande carisma di ***Master Chief***...







VOTO >> >> >> **7.0**
Prima posizione... PERSA!

Publisher: Konami / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

DEMON CHAOS

Demon Chaos*, prodotto da *Konami e sviluppato da ***Genki***, è un action 3D con troppi difetti: una trama povera di idee, una giocabilità ripetitiva, un compartimento tecnico non certo all'altezza dell'ultima era videoludica di una gloriosa console come ***PS 2***. Se a ciò aggiungiamo una longevità medio-bassa e la mancanza di incentivi a rigiocare il titolo, possiamo concludere che solo gli appassionati del genere lo proveranno.







VOTO >> >> >> **4.5**
Dateci un “taglio”!

Publisher: Disney / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

DISNEY'S MEET THE ROBINSON





Disney's Meet The Robinson* è un gioco che** non ha particolari pretese: tutti gli aspetti tecnici e grafici si attestano su un livello discreto. Questo titolo, sviluppato da ***Avalanche Software, sarà apprezzato dai più giovani salvo una possibile difficoltà in relazione al target di riferimento. Per tutti gli altri potrebbe trattarsi di un'ennesima occasione per ottenere 1000 gamerpoint facili, facili… ma anche piuttosto tediosi..



VOTO >> >> >> **6.0**
Un appuntamento... al buio!

Publisher: Tecmo / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 4

PANGYA! GOLF WITH STYLE





Pangya! Golf With Style* risulta un prodotto** vincente per quanto riguarda il gameplay. Il solido sistema del suo predecessore su PC, ***Albatross 18, è stato arricchito con un'implementazione del Wiimote soddisfacente, seppur non perfetta. Forte di una notevole longevità ed un interessante profilo artistico, il titolo soffre di alcuni pesanti problemi a livello di fluidità che però, fortunatamente, non influiscono sul gameplay.



VOTO >> >> >> **7.5**
Paaaangya!!!







Publisher: Eidos Interactive / **Genere:** Editor Musicale / **Giocatori:** 1

TRAXXPAD: PORTABLE STUDIO



Allora non ha l'esclusiva solo il *DS* nel tirare fuori dal cilindro giochi un po' fuori alla norma! Il popolo schierato dalla parte della miniconsole *Sony* può finalmente scongelare il Brut delle grandi occasioni e festeggiare: uscito negli U.S. e tra poco in Europa, il fantomatico ***T: PS*** esula dalla liturgia dei 'soliti' videogiochi e raccoglie tutti i gamers alla sana e millenaria educazione al suono. Ebbene sì, dopo tanto attendere l'***Eidos*** mette da parte avventure mozzafiato, trincee battagliere o lottatori da strada: i programmatori sostituiscono le armi con gli strumenti musicali ed il risultato è alquanto da ammirare, poiché le casse della ***PSP*** sono pronte ad elargire molteplici ed armoniose varietà melodiche. Oltre 1000 tipi di suono equipaggiati, che vanno dal tamburo, alla chitarra elettrica, alla batteria, ai piatti, e tanto e tanto altro, il tutto visionato e reso possibile dalla griglia grafica dove sarà offerta la possibilità di mixare e adattare le infinite basi con le tracce, create nientepopodimeno che da voi, aspiranti e futuri disck jokei. Noi intanto che pensate all'acquisto del gioco andiamo in giro accompagnati dalle nostre tracce nelle cuffiette (brrr).

GRAFICA	62	81 GLOBALE
SONORO	96	
GIOCABILITA'	80	
LONGEVITA'	85	






Publisher: Nintendo / **Genere:** Musicale / **Giocatori:** 1 - 4

OSU! TATAKAE! OUENDAN 2



Torna la squadra ballerina più folle del Giappone e il *DS* ricomincia a danzare a tempo di musica e scenette esilaranti. Questa volta il terzetto protagonista del precedente capitolo sarà affiancato da un'altra triade di personaggi i quali si proporranno immediatamente terminata la prima missione con i vecchi eroi. La città dove saremo impegnati sarà questa volta divisa in due parti e le persone da aiutare con le nostre capacità ritmiche saranno assegnate ad uno o l'altro trio a seconda delle posizione in cui chiederanno il nostro intervento. Ogni personaggio cercherà di risolvere spiacevoli situazioni con l'aiuto della musica portata e ballata dai nostri protagonisti, mentre sul doppio schermo compariranno le vicende del tipo coinvolto e i segnali ritmici con i quali dovremmo interagire. ***OTO 2*** vi durerà per lungo tempo, le missioni sono molte e anche una volta finito lo vorrete rigiocare ai livelli più difficili (raggiunto il grado più alto però, potrebbe risultare frustrante); è un titolo a cui non si può rinunciare... consigliatissimo anche ai conoscitori del primo capitolo, per tutti gli altri... non esistono scuse.




GRAFICA	86	92 GLOBALE
SONORO	94	
GIOCABILITA'	90	
LONGEVITA'	90	



NOKIA 5700





Originale, versatile e molto divertente da usare

Una cosa è certa: ai finalndesi non manca certo la fantasia. Dimostrazione lampante è il Nokia 5700, uno smartphone con sistema operativo Symbian, caratterizzato da una linea quantomeno curiosa e chiaramente rivolta ad una clientela giovane. Esternamente salta subito all'occhio il design, certamente di impatto (forse troppo) ma è soprattutto la tastiera a destare curiosità: infatti è ruotabile (soluzione ripresa dal Nokia 3250). Alcuni lo definiscono un "twist-phone", noi preferiamo classificarlo come "convertible", in grado di trasformarsi con una semplice rotazione. Da un lato la classica tastiera, dall'altro i comandi del lettore MP3 integrato. La vocazione del telefono è chiarissima: multimedilità. La qualità costruttiva è elevata, con assemblaggi e plastiche di alto livello. Insomma un cellulare divertente, anche grazie all'editor di filmati, che permette il montaggio dei video e a cui si possono aggiungere le colonne sonore ed i sottotitoli.

SITO UFFICIALE:
www.nokia.com

RETE: QuadBand - UMTS - Edge – **PESO:** 115 gr. – **DISPLAY PRINCIPALE:** 320 x 240 pixel / 16 milioni di colori / TFT 2.2 pollici – **MEMORIA:** 128 Mb espandibili tramite microSD – **RADIO:** FM Integrata – **LETTORE MP3:** Integrato

ALCATEL OT-E805



Economico ma completo e funzionale

Chi ha detto che un cellulare con un prezzo basso ha una dotazione scarna? Alcatel dimostra ancora una volta il contrario, con un cellulare di fascia bassa dotato di lettore MP3 integrato e schermo a colori. Il design è particolare (specie la tastiera), caratterizzato da vistosi tasti laterali per la gestione del lettore MP3 (troppo sporgenti a dire il vero: premerli accidentalmente è facile). Comprensibile invece la qualità delle plastiche, solo discreta, influenzata dal modico prezzo. In compenso è lodevole la semplicità di utilizzo, che rende il telefono adatto a chi non si trova a proprio agio con i cellulari.

SITO UFFICIALE:
www.alcatel.com

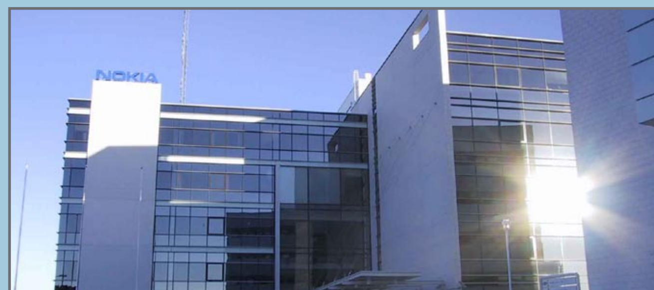
RETE: DualBand / Wap 2.0 – **PESO:** 80 gr. – **DISPLAY:** 128 x 128 pixel / 65000 colori – **MEMORIA:** espandibile tramite microSD – **LETTORE MP3:** Integrato – **MESSAGGISTICA:** SMS – **ACCESSORI INCLUSI:** microSD da 256 Mb (Special) / Auricolare

MOBILE NEWS
The Latest News From The World

Internet con il cellulare: arriva Firefox!
Ancora in fase di sviluppo, potrebbe arrivare in inverno

La notizia è senz'altro attendibile, considerando che proviene direttamente dall'Amministratore Delegato di **Mozilla Foundation** (ovvero **Mitchell Baker**) e sicuramente farà felici tutti gli utenti, soddisfatti, che utilizzano ***Mozilla Firefox*** sul proprio PC. La versione mobile, che manterrà le caratteristiche peculiari del "fratellone" (velocità e l'affidabilità), è attualmente in fase di sviluppo e potrebbe essere pronto entro fine 2007.





Nokia venderà cellulari a 35 Euro
Prezzi stracciati per schiacciare la concorrenza

Oggi chiunque posside un cellulare, tuttavia i colossi del settore (**Motorola** e **Nokia**) continuano a farsi la guerra con l'ingresso nei propri listini di modelli *"Entry Level"* dal prezzo irrisorio. Ora la palla passa ai finlandesi di **Nokia**, colosso leader mondiale del settore, che sfornerà a breve ben sei nuovi modelli (intendiamoci: nulla di rivoluzionario) tutti con prezzi compresi tra i 35 ed i 90 Euro.

I FANTASTICI 4

Tante missioni e un gameplay vario e divertente: *I Fantastici 4 E Silver Surfer* è un action-game (ovviamente) ispirato alla recente pellicola cinematografica di ***Tim Story***. Ogni personaggio che userete avrà una diversa missione da compiere, variando l'esperienza di gioco in ogni sessione. Riuscirete a salvare il mondo da Destino?

VOTO 77



CUBES



Ed ecco un gioco per veri pirati... ma con una buona dose di materia grigia! ***Cubes*** è un puzzle game dal classico stile intreccia-cervello ambientato in qualche isola sperduta del Pacifico. Gettando in acqua dei cubicini colorati dovrete riuscire ad assemblare i colori giusti per superare tutti i (bagnati) livelli. Meglio questo che una bottiglia di rum... o no?

VOTO 75

METAL SLUG 3





Un graditissimo ritorno per mobile: il terzo episodio della saga arcade più *spara-a-chiunque* del mondo è di nuovo pronta a divertirci. Nei panni del ***Sergente Allen*** (ricordate? era un boss del primo episodio) dovremo sterminare orde di soldati incalliti e salvare barbuti ostaggi. Animazioni e sprite riprodotti quasi alla perfezione fanno di questo gioco un must per tutti i giocatori.

VOTO 87

SOUTH PARK 10





Le scene più belle degli ultimi 10 anni di South Park in questo nuovo platform per veri fan accaniti. Accendete i vostri celluari e preparatevi a ridere con ***Stan***, ***Kenny***, ***Cartman***, ***Kyle***, ***Butters*** e tutti gli svitati protagonisti della saga più amata della tv *fuori fascia protetta*. Tante ambientazioni, ironia a fior di pelle e diverse situazioni intratterranno alla grande ogni buon giocatore.

VOTO 82

UNO CHALLENGE

Il gioco di carte più amato dalle nuove generazioni è arrivato finalmente anche per mobile. Sfida l'intelligenza artificiale del computer o unisciti a una partita in rete: lo scopo del gioco è quello di riuscire a "chiudere" il game scartando tutte la carte che si hanno in base a delle semplici regole. Un mix perfetto di simpatia, sfida e divertimento.

VOTO 67



EXTREME RALLY 3D



Non è un semplice gioco di guida; *Extreme Rally 3D* è azione, adrenalina allo stato puro. Un gioco di rally in cui spronare le altre macchine o tagliare i percorsi è all'ordine del giorno. Ben 27 piste diverse divise in tre scenari (asfalto, neve e foresta) e un'intelligenza artificiale impegnativa vi terranno incollati allo schermo del vostro cellulare a lungo...

VOTO 88





ROAD TO EPS V

I TOP DELL'ARENA GLADIATORES

Uno speciale dedicato al percorso dei *GladiatoReS* verso le *EPS V*. Una raccolta di interviste ai cyberatleti che tentano la scalata alla più importante competizione Nazionale: l'*Elettronic Spots League*!

Intervista a Stefano "B.I.S.L." Oddo

***GAME:* Ciao *B.I.S.L*, presentati ai nostri lettori!**

B.I.S.L: Ciao,mi chiamo ***Stefano Oddo***. Ho 24 anni e sono di Roma. Ho tante passioni ma la piu grande è quella di giocare a ***Pes***...

Raccontaci com'è nata la tua passione verso il titolo *KONAMI* e la tua carriera da netgamer..

Ho iniziato a giocare con gli amici. Ma con il tempo la passione andava scemando, fino a quando ho deciso di giocare in multiplayer, e ho ritrovato nuova grinta! Ho iniziato subito a vincere. Le mie vittorie hanno lasciato quasi tutta la community a bocca aperta. Ho vinto numerosi titoli: quattro volte campione di ***Pes Cup***, ***Champion League*** e ***Supercoppa***; più volte ho vinto il titolo a squadre. Sono stato primo in ***Ladder Europea 2 vs 2*** e ***5 vs 5***, fino a raggiungere la nazonale da titolare fisso.

Com'è nato il clan *Muppet F.C*? Quando avete deciso di joinare il multigaming *GladiatoReS*?

Dopo la mia rottura con i ***Cube eSports*** ho iniziato a contattare player forti a livello internazionale. Amici di vecchia data come ***Garcek***, ***Ficins***, ***Tigermask***, ***TonyYayo*** e grazie al loro entusiasmo, ho deciso di creare questo clan e chiamarlo ***Muppet***. Numerosi multigaming si sono offerti di darci supporto, ma noi abbiamo accettato l'offerta dei Gladiatori, il più affidabile sulla piazza. Il menagement è formato da persone stupende e serie... Le ringrazio ancora a nome di tutto il team!

Quali sono i vostri progetti attuali e futuri?

A breve cercheremo di vincere ***Eas*** qualificandoci alle ***EPS V.*** Dopo cercheremo di insidiare i ***Cube*** nella ***Clan War Ladder***... In futuro chissà... pensiamo ad una qualificazione per le ***EPS V Finals*** a Bolzano e a prenderci il primo premio dopo una ***EPS*** da protagonisti!





ARRIVA PRO TOOLS LE 7

Come trasformare il proprio hardware in una ***workstation*** di livello professionale? ***Digidesign*** rilascia la nuova versione del software più importante del panorama musicale mondiale. E assicura prestazioni da sogno elettronico!

■ EMILIANO GROSSI

P***ro Tools* è certamente lo standard** nella produzione musicale, un po' come ***Photoshop*** lo è nella grafica e ***Avid*** nei montaggi video. E questa nuova versione 7 rappresenta un'evoluzione di grande impatto, grazie all'ampliamento di numerose funzioni di registrazione MIDI e di editing in generale. Le prime novità da notare in questa workstation sono rappresentate dall'integrazione con i file ***REX*** e ***ACID***, formati ormai onnipresenti in Rete, il ***grouping*** di regioni audio (per migliorare gli arrangiamenti) e il ***looping***, da utilizzare per riunire parti differenti dei brani. Ovviamente anche l'interfaccia ha subito interessanti implementazioni; ora è possibile usare lo ***Zoom Toggle*** per visualizzare l'editor o applicare comandi su tracce multiple, grazie al ***Link Track***. E non mancano i classici plug-in, il cui peso sul processore è stato ampiamente ridimensionato. Infine, questo nuovo ***Pro Tools*** aumenta la compatibilità con gli hardware esterni, per ottenere risultati musicali incisivi e di livello praticamente massimo. Un must per chi trasforma la musica... in professione!



SITO: www.digidesign.com	PREZZO: $ 279,00	DEVELOPER: Digidesign	GENERE: Workstation



VISTA: AI RIPARI CON SP1

Microsoft corre ai ripari dopo le polemiche e problemi del nuovo ***Windows***: la ***beta*** di aggiornamento potrebbe essere disponibile a giorni...

■ STEFANO DICATI

N**on c'è da meravigliarsi che il lancio di *Windows Vista*** sia stato un evento. Ma il vero clamore lo stanno suscitando le innumerevoli polemiche fiorite attorno ai presunti bug presenti nella versione rilasciata. E mentre ***Mary Jo Foley***, giornalista statuinitense che da anni segue le vicende della casa di *Redmond*, annuncia l'uscita del ***Service Pack 1*** per il prossimo novembre, in rete si vocifera che il rilascio della beta sarà disponibile a giorni. Non sono trascorse che poche settimane dalla pubblicazione ufficiale e già ***Microsoft*** deve fare i conti con innumerevoli patch, tanto che l'uscita del ***Service Pack*** sarà una scelta quasi obbligata. E gli utenti cosa ne pensano? Secondo ***AMD***, molto clienti avrebbero giudicato ***Vista*** troppo incisivo sul consumo dei portatili: sembra che l'interfaccia ***Areo*** riduca anche del 10% la durata delle batterie. Dicerie o verità?

SITO: www.microsoft.com	PREZZO: NB	DEVELOPER: Microsoft	GENERE: Aggiornamento

A cura della Redazione

ATi Radeon HD 2900 XT (R600)

Arriva il chip grafico che vuole sfidare *nVidia*!

La sfida è iniziata, a colpi di texture. Dopo *nVidia* è finalmente arrivata la risposta tanto attesa dagli addetti ai lavori: ci riferiamo al chip grafico ***R600*** di ***ATi***, diretto concorrente del ***G80***. Tutto ruota attorno al numero di transistor, circa 700 milioni, e alle elevate frequenze di clock del chip (ben 740 Mhz), e della memoria, che si attesta su 825 Mhz. Dati notevoli che spingono questa nuova ***GPU*** al vertice, battendo su tutta la linea la rivale ***nVidia 8800 GTS***; tuttavia ci saremmo aspettati, considerando che il progetto è più "giovane" rispetto al rivale, un maggiore incremento di prestazioni. Altro difetto, decisamente più evidente, è l'elevata rumorosità (causata dalle elevatissime temperature di esercizio). Dettagli che comunque non minano la qualità complessiva del prodotto.







Comet Labs HMR300

Hard Disk... tutto da vedere!

Un dispositivo di storage fuori dal comune, l'***HMR300*** di ***Comet Labs***. Memorizza fino a ***750 Gb*** su un disco da 3,5 pollici a ***7200 rpm***, e integra capacità multimediali uniche per un *Hard Disk* esterno: l'unità è in grado di registrare e riprodurre filmati, programmi televisivi e musica. E grazie ad uno slot frontale che integra un card reader, potremo visualizzare le nostre foto sullo schermo... senza collegarlo al PC!



Jabra JX10 Cara

Prezioso questo auricolare!

All'insegna del lusso, magari un pò "tamarro" ma sicuramente d'effetto! Alzi la mano chi ha pensato anche solo una volta nella vita se possa esistere un auricolare... d'oro! La risposta ve la diamo noi: esiste, ed è un prodotto dell'americana ***Jabra***. Disegnato da ***Jacob Jensen***, supporta una tecnologia Bluetooth e può collegarsi con i cellulari e con i Pocket PC, grazie alla funzione multipoint. Follie del mercato!

Netgear O.S. Router KWGR614

La soluzione ideale per chi è... "Open Source"!

Il nome è lunghissimo e difficilmente riuscirete a memorizzarlo. Quindi prendete carta e penna e appuntatevelo: ***Netgear O.S. Wireless-G Router KWGR614***. In apparenza non aggiunge nulla di nuovo a quanto offre il mercato ma integra funzioni decisamente appetibili. Il motivo? Semplicissimo: si tratta di ***Router Wireless*** dotato di ***Firmware Open Source***! Non parliamo di una periferica rivoluzionaria dal punto di vista hardware (sebbene al medesimo prezzo non ce ne siano di migliori), tuttavia è proprio questa peculiare caratteristica legata al firmaware a renderlo interessante: le comunità ***Open Source*** lo troveranno senza dubbio perfetto per le proprie esigenze ed è altamente probabile che in futuro attirerà l'attenzione di non pochi utenti...












ESTATE: MARE, SOLE... E PES!

Weekend sulla spiaggia con i tornei targati ***FNIV***...

Mentre le vacanze sono ormai imminenti, i tornei ***FNIV*** continuano a imperversare sulle spiagge italiane. Da segnalare il 29 luglio il Terzo appuntamento con il ***Week End on The Beach***, che si svolgerà a ***Silvi Marina*** in concomitanza con la ***ClanWar***. Durante la giornata sarà possibile prendere parte al ***Campionato*** oltre a trascorrere una piacevole giornata... in spiaggia! Un periodo emozionate per gli atleti di Pro Evolution, che hanno potuto gareggiare al ***Primo Sport In Show PES 6 Cup Rieti***, che ha visto il trionfo di ***Alex Champ***, e al ***5° Torneo Nazionale Città di Osimo***, dove hanno preso parte circa duecento partecipanti con la vittoria di ***The Legend*** su ***Kerobba***. Chiudono questo primo quarto d'estate i due tornei ***1° Coppa Café Baguette*** e ***1° Collo De Papera***, vinti rispettivamente da ***Fabio Caruso***, che ha riportato a casa una fiammaente ***PS3***, e da ***Brunaldo 10*** su ***IceCube***.



Segnaliamo inoltre il ***Torneo "No Prof"*** aperto a chiunque non abbia mai vinto una tappa del Campionato Italiano: l'evento si svolgerà a Roma il 22 luglio, presso la sala giochi ***Extraball***... in palio una PS3! Per info: ***info@fniv.it***.





KEROBBA E' FUORI!

L'Italia lascia gli ESWC...

Nessun Tricolore sul podio degli *ESWC* di Parigi: i nostri rappresentanti sono stati sconfitti ai gironi. Il campione nazionale di ***PES 6 Kerobba***, che si era qualificato grazie all'abbandono per presunti "crampi al dito" dell'avversario ***Thema*** (in vantaggio 1 a 0), non è riuscito a conquistare posizioni di merito; sorte analoga è spettata al collega ***Rask*** (***Trackmania***), ai clan ***OB3N*** (***Quake 4***), ***GENO*** (***Warcraft 3***) e ***Cubesport*** (***Counter Strike***).







PREPARATEVI: ARRIVANO IL PALLONE D'ORO E LA CLANWAR!!

Tutti i campioni sono avvertiti: le novità di *FNIV* per la stagione estiva sono davvero roventi! Si inizia con la ***ClanWar***, sfida che si giocherà sul terreno "erboso" di ***PES 6***, ma sulla sabbia di Silvi Marina (Teramo). Il torneo si svolgerà il prossimo 28 luglio e inizierà verso le 16:00; tra le modalità previste dagli organizzatori segnaliamo match 1 vs 1, 2 vs 2 e 4 vs 4, in gironi da 4 clan. La sfida al clan ***G-UNIT***, che attualmente detiene il titolo di campione di ***PES 5*** è aperta! (Albo D'Oro degli scorsi anni: ***PES4*** - ***F.I.C.A.*** / ***Devils***; ***PES5*** - ***G-Unit*** / ***Lanwar***). Dopo le vacanze, invece, vi aspetterà altro divertimento con l'edizione ***2007 del Pallone D'Oro*** di ***PES***! Il campione in carica di ***PES 5***, ***Auron***, dovrà difendere il titolo da chiunque si sia distinto durante la stagione, per un massimo di 24 partecipanti. L'appuntamento è fissato al 1° settembre a Roma! (Albo D'Oro degli scorsi anni: ***PES3*** -***The Legend***; ***PES4*** - ***Kerobba***). Ulteriori info su ***www.fniv.it***.







INDY E IL DESTINO DI ATLANTIDE

LucasArts conquista gli avventurieri in ***VGA*** di tutto il mondo...

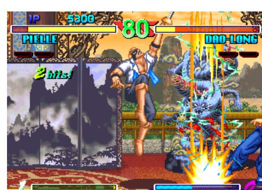
■ A cura di
Cesare "Meteo" Arietti

Ron Gilbert non ha certo bisogno di presentazioni: è l'uomo che ha rivoluzionato il mondo delle avventure grazie all'interfaccia ***SCUMM*** e al sistema musicale ***iMUSE***, che permetteva di arrangiare la musica in tempo reale a seconda della situazione. Il genio, che nel 1993 avrebbe sconvolto tutti con ***Day of The Tentacle***, partecipò allo sviluppo di ***Indiana Jones and The Fate Of Atlantis***, capolavoro prodotto da ***LucasArts*** nel 1992. Corredato da una grafica di altissimo livello, grazie al supporto di schede VGA a 256 colori, l'avventura di ***Indy*** permetteva di interagire con un ambiente complesso ed enigmi di alto livello, trasportando la giocabilità a standard decisamente elevati per l'epoca. Il fortunato tie-in, uno dei pochi nella storia del gaming, si ispirava alla pellicola mai rilasciata del celebre archeologo, interprendando in chiave 2D tutte le potenzialità della sceneggiatura. Ancora oggi si tratta di un gioco capace di impressionare per la tecnica, l'originalità e lo spessore degli intrecci. Eccezionale!











BREAKERS, IL FASCINO DELLE COMBO

Come clonare ***Street Fighter*** secondo ***Visco***... ma con più luci!

■ A cura di
Cesare "Meteo" Arietti



Anni fa, quando le sale giochi scoprivano le prime combo, il genere più gettonato era senza dubbio quello dei picchiaduro a incontri. ***Visco***, che aveva iniziato a sviluppare titoli per ***Neo Geo***, decise di inflazionare il mercato con questo ***Breakers***. Il character design dei personaggi era trito quanto *Beautiful* e il gameplay ovvio all'inverosimile. Ma il gioco non era affatto da sottovalutare, perché il sistema di combo permetteva di concatenare le mosse in maniera quasi infinita, come le tasse italiane: dopo ogni singolo attacco ci si poteva cimentare in spettacolari super colpi e special, che potevano essere integrati a loro volta con gli attacchi normali. Dotato di un nome più adatto ad uno snack che a un videogioco, ***Breakers*** merita ancora oggi un po' di considerazione, a distanza di quasi 12 anni dalla pubblicazione. E se cercate un buon picchiaduro e avete sbagliato decennio, può darsi che lo troverete molto più interessante del previsto!



BOOKMARKS

A CURA DI FREEONLINE.IT



FREEONLINE.it

La guida alle risorse gratuite su Internet

Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

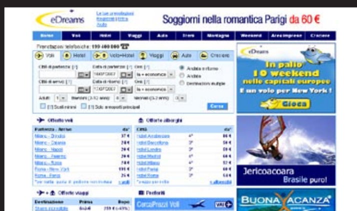
www.1000bit.net

Un sito dedicato alla storia dei *PC* e alle persone che li hanno progettati. Lo scopo è quello di raccogliere tutto il materiale possibile relativo alle ''vecchie'' macchine: manuali, documentazione, foto, pubblicità, ecc. Gli argomenti sono divisi in categorie. E' possibile effettuare ricerche attraverso motore interno. Una chicca per gli appassionati!



www.edreams.it

Propone servizi interessanti e concorsi. Per quest'ultimi richiede una registrazione preventiva, comunque gratuita. Su ***eDreams*** si possono si acquistare pacchetti vacanza e viaggi last minute, prenotare voli aerei, soggiorni in albergo, crociere, affittare case e noleggiare auto. e' tra i siti Internet leader in Italia nella vendita di viaggi e vacanze.

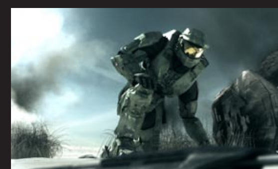


www.fotoland.us

Si tratta di un mashup che utilizza le tag geografiche applicate alle foto di ***Flickr*** utilizzandole con le ***API*** di ***Google Maps***. Il risultato è una community aperta di utenti che possono visualizzare e condividere le fotografie, localizzandole nelle diverse aree geografiche del mondo. Una buona occasione per conoscere nuove località.



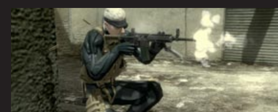
I 5 più attesi...



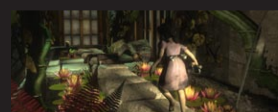
Halo 3



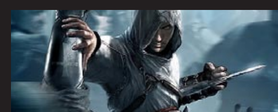
Final Fantasy XIII



Metal Gear Solid 4



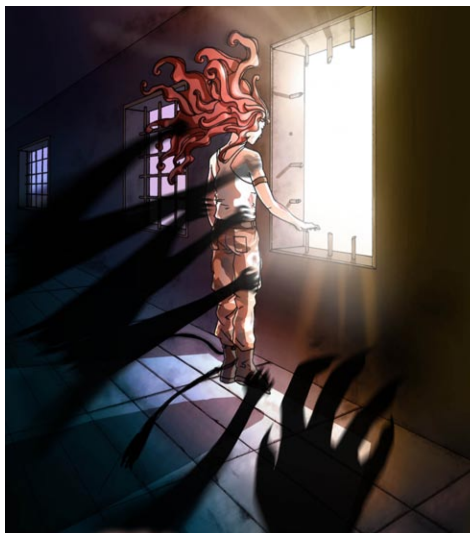
Bioshock



Assassin's Creed

SPAZIO AI LETTORI

PUBBLICA IL TUO TALENTO SU GAME!



IL DISEGNO DEL MESE

Tifa ci regala questa illustrazione ricca di atmosfera... la colorazione è davvero incredibile!

Potete inserire disegni e fumetti nel nostro sito: www.gameplayer.it o inviarli via posta all'indirizzo: "GAME Via della Fortezza 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM)



Lisa



Piccola Rossa



Davide



Djvitz

DEVIL MAY CRY



Dante torna in azione in una nuova, demoniaca, serie Anime firmata Madhouse!



Sono trascorsi ormai duemila anni dal giorno in cui il demone *Sparda* si alleò con gli esseri umani per combattere il signore degli inferi, ***Mundus***. Oggi tocca invece ai suoi figli, ***Dante*** e ***Virgil***, proseguire la lotta. Tra pochi mesi uscirà il quarto capitolo del videogame (con un nuovo personaggio, di nome ***Nero***) eppure i fan di ***Devil May Cry***, e non solo, hanno da pochi mesi la possibilità di ammirare le gesta di ***Dante***, grazie ad un Anime realizzato dal geniale studio **Madhouse**, che in passato ci ha deliziato con capolavori come ***Trigun*** e ***Tokyo Godfathers***, incentrato per l'appunto sulla "attività" di ***Dante*** e della sua agenzia per la lotta contro i demoni. Il comparto tecnico è superbo, con animazioni fluidissime, specialmente nelle scene d'azione, ed estremamente dettagliate, grazie soprattutto al "piccolo" numero di episodi realizzati, in tutto dodici. La regia di **Shin Itagaki** rende entusiasmanti le scene di lotta e senz'altro l'impronta "dark", fedelmente traslata dal videogame, contribuisce a rendere veramente unico l'impatto visivo della serie. Ovviamente non si tratta di un titolo adatto ai più piccini, considerando la cospicua presenza di scene estremamente violente in cui il rosso la fa da padrone. ***Ebony*** e ***Ivory*** sono cariche e tirate a lucido.

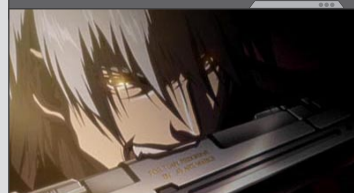


INFO

PUBLISHER ITALIANO: N.D.



CATEGORIA: Anime
ANNO: 2007



PRODUCTION STUDIO: Madhouse



SITO UFFICIALE: http://dmc-tv.com/

SUPERVISIONE: Hiroyuki Kobayashi (Capcom) – **CHARACTER DESIGN:** Hisashi Abe – **MUSICHE:** Rungran – **ART DIRECTOR:** Katsushi Aoki – **DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY:** Kazuyuki Oota – **SCRIPT:** Ichiro Sakaki

VOTO:







WARHAMMER FANTASY

IL PIU' GRANDE WAR-GAME DA TAVOLO DELLA STORIA



Il giorno del lancio mondiale di uno dei *MMORPG* più attesi dell'anno è vicino: sto parlando ovviamente di ***Warhammer Online***. Da dove nasce l'ispirazione per un progetto così maestoso? Senza dubbio dal più grande war-game da tavolo che la storia possa ricordare: nato circa 30 anni fa dalle geniali menti della ***Games Workshop***, ***Warhammer Fantasy*** riproduce battaglie epiche tra eserciti di varia natura. E' possibile far calcare il campo di battaglia ad un'ampia scelta di eserciti, tra cui Elfi Silvani, Elfi Alti, Elfi Oscuri, Nani, Non-Morti, Caos e chi più ne ha più ne metta... Ogni esercito ha le proprie caratteristiche peculiari e i propri eroi; quest'ultimi sono possenti condottieri armati di oggetti magici e particolari abilità, capaci di imprese eccezionali. Non mancano ovviamente le truppe, come arcieri e fanti, che costituiscono la spina dorsale dell'esercito, e altri corpi speciali d'elite. La struttura di gioco è molto complessa e si basa sui turni, con una grande quantità di regole che rendono "realistica" ogni situazione. ***Warhammer*** si presenta ostico in un primo momento, ma con un po' di pratica riesce a offrire grandissime soddisfazioni. Le miniature che compongono gli eserciti hanno un aspetto grandioso ed è possibile trovarle sia in plastica che in metallo. Come la ***Games Workshop*** ci ha abituati, la componente hobbistica è fondamentale: la maggior parte dei reggimenti può essere assemblata in maniera differente e ciascun modello dipinto a piacere.
Da non sottovalutare l'uscita di ***Mighty Empires***, una sorta di kit per la creazione di mappe, per organizzare immense campagne e per espandere il proprio impero... Come una sorta di ***Risiko***, con la differenza che negli scontri per determinare il controllo di una zona non ci sono carri armati ma immensi eserciti assetati di sangue. Ci sarebbero altre mille cose da dire su questo gioco, che negli anni ha conquistato il cuore di generazioni di appassionati... Non vi resta che scoprirlo da soli... Non ve ne pentirete!

A cura di Mario Moschera

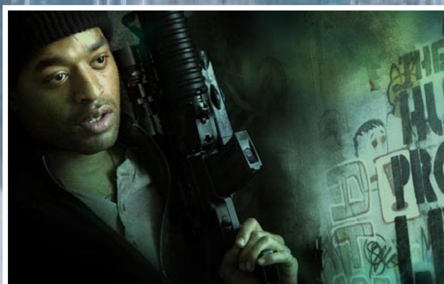












I figli degli uomini

Dal romanzo di P.D. James, il futuro prossimo secondo Cuaron

E' **abbastanza curioso come le** produzioni più originali sempre più raramente siano targate ***Hollywood***. E, pur fregiandosi di un cast di matrice anglosassone, ***I Figli degli Uomini*** non fa eccezione. Soprattutto perché dietro la macchina da presa c'è ***Alfonso Cuaron***, già arguto collaboratore di ***Del Toro*** per la sceneggiature del ***Labirinto del Fauno*** e artefice dello sdoganamento del franchise di ***Harry Potter***. Senza il suo ***Prigioniero di Azkaban***, difficilmente le pellicole dello sfortunato maghetto avrebbero significato più di uno sbadiglio per gli "over 12".
Il taglio goticheggiante che ***Cuaron*** ha saputo cesellare per il noto blockbuster si assapora maggiormente nella sua più recente produzione. Ambientata nell'Inghilterra del prossimo futuro, uno scenario che non sarebbe spiaciuto all'***Alan Moore*** di ***V per Vendetta***, la pellicola non manca di stupire. E miracolosamente ci riesce senza effetti speciali. La solida sceneggiatura, pesantemente riadattata dall'omonimo romanzo di ***P.D.James***, è un perfetto meccanismo capace di far indignare ma anche riflettere.

La vicenda è quella di ***Theo*** (***Clive Owen***), cittadino di una Londra sopravvissuta a cataclismi, ricostruita e vittima del terrorismo. Ed in cui da anni non nasce un bambino.
A suo modo anche lui un sopravvissuto (al suo stesso figlio), viene contattato da una cellula terroristica guidata da ***Julian***, la sua ex compagna (***Julianne Moore***) per compiere una missione alquanto particolare. Esiste un centro per la salvaguardia della razza umana nel sud dell'Inghilterra. Il solo posto adatto per una ragazza incinta, e sfortunatamente per ***Theo***, è lui il solo uomo adatto per accompagnarvela. Il viaggio, scandito da tradimenti e lotte di potere, e accompagnato dalle parabole di un guru psichedelico (un ***Michael Kaine*** in ottima forma, una " ventata" d'aria fresca), è una gita turistica tra le macerie del mondo come lo conosciamo noi. Le scenografie spiccano per originalità ed il comparto sonoro contribuisce con una traccia discreta e mai fuori luogo. Buona la prova degli attori coinvolti ma a spiccare veramente è il talento di ***Cuaron*** che, sfruttando inquadrature abbastanza standard, è capace di meravigliare soprattutto per quello che non mostra.



Il suo è un futuro credibile e ben congeniato, potrebbe accadere domani, anzi, nella migliore tradizione cyber-punk è già accaduto. Ieri. Punto.



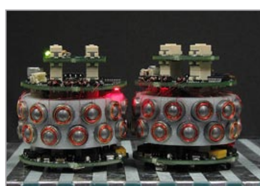
Stile retrò per il duo chimico più famoso del panorama elettronico!

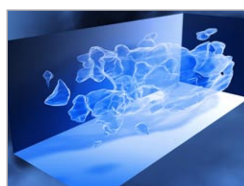
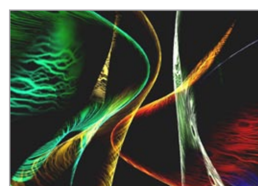
■ A cura di Stefano Taglieri

Ecco un album che nasce per dividere le opinioni, sia tra i fan che tra i neofiti del panorma elettronico. C'è chi lo ama e chi lo odia: ma il primo posto nelle classifiche internazionali è praticamente già suo. I "*Fratelli Chimici*" più famosi al mondo hanno deposto i ritmi sincopati per lasciare spazio a un disco decisamente atipico. Dodici tracce che esplorano tonalità frenetiche e soft, ritmi anni '80 e visioni post rave. Il singolo che dà il nome all'album, ***We are the night***, riprende un rip di ***The Sunshine Underground***, tratto dal lontano ***Surrender***, ma lo proietta sullo sfondo di ritmi da computer ante litteram... qualcosa che oggi si trova magari ascoltando i ***ComputerHer*** per intenderci. La collaborazione con i ***Klaxons*** si riflette in brani come ***All Rights Reversed***, dove l'apporto della band londinese influisce in maniera equilbrata e mai prevaricante. Il minimalismo di ***Do It Again***, primo singolo dell'album, riesce a conquistare tutt gli amanti dello stile essenziale, ma rivela profondità solo ascoltando più volte. Al contrario di ***Das Spiegel*** ("*Lo Specchio*"), capace di conquistare fin dal primo ascolto, grazie ad una melodia "*friendly*" e all'uso delle strane campionature che li hanno resi celebri. Più strano l'arrivo di ***The Salmon Dance***, curioso brano Hip Hop che abbandona le vecchie sonorità del gruppo. Il resto è miscela elettronica, ritmi dispersi che sembrano provenire dalle console dei Dj dello scorso decennio.

WE ARE THE NIGHT

L'album è stato pubblicato lo scorso 15 giugno: in meno di un mese ha conquistato il primo posto della Uk Chart!




SE LA MATERIA DIVENTA UN CATOMO

La tecnologia *Claytronics* trasforma dati... in oggetti 3D reali!

HI-TECH

Articolo inviato da: Giuseppe Settembre

Sito Internet: http://beeman.altervista.org

La nanotecnologia che ha fatto passi da gigante. In questo caso parliamo dei passi della tecnica ***Claytronics***: ***Seth Glodstein*** e ***Todd Mowry***, della *Carnegie Mellon University* di *Pittsburgh* (Usa), stanno lavorando ad un progetto per dare vita a un materiale composto da microcomputer, in grado di auto-organizzarsi e riunire per riprodurre qualsiasi forma: un auto, una casa, ecc. Ma come funziona esattamente? Da internet si ricevono le informazioni di un determinato oggetto: il nuovo materiale scansiona i dati e replica la forma; una specie di ologramma, solo che gli oggetti sono solidi. Questo processo viene chiamato ***Claytronics*** e le microparticelle ***Catpmos***. L'assemblaggio Claytronico è formato da unità individuali, che contengono un processore capace di gestire i segnali ricevuti. Ottima tecnologia, ma dovremo aspettare ancora un ventennio prima di vederla nelle nostre case...









RETROGAMES

CHI SALVERA' LA CITTA' DEGLI ANGELI?

Duke Nukem: il Rambo anni 'Novanta secondo ***3D Realms***

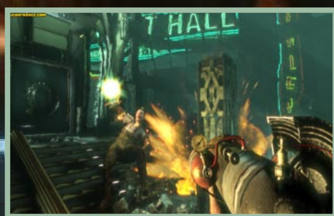


Articolo inviato da: Pasquale Congiusti

Sito Internet: www.squakenet.com

Los Angeles. La più bella e calda città degli Stati Uniti è stata colpita! Incredibile lo scenario che si presenta davanti ai nostri occhi: palazzi sventrati, strade deserte... gli alieni hanno preso il sopravvento, trasformando la "*Città degli Angeli*" nel proprio covo. Chi potrà contrastarli... ? Eh già, sarete proprio voi, impersonando ***Duke Nukem***, a liberare la città dalla minaccia aliena. L'ambientazione segue un filone standard: il ***Rambo*** degli anni 'Novanta che deve sconfiggere la minaccia di mostri venuti a colonizzarci. Avremo a che fare con alieni che amano il vizio: i loro nascondigli saranno locali da strip tease e cinema con proiezioni a luci rosse... Caratteristica molto interessante è una sorta di gioco psicologico che metterà in ridicolo gli alieni suscitando una sottile ironia che vi farà entrare nel vivo del gioco. Può essere definito come uno dei migliori giochi di azione di sempre: dunque un vero capolavoro da giocare.








BIOSHOCK

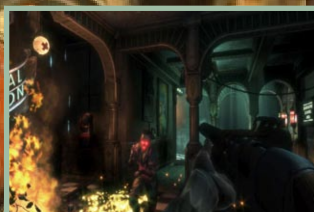
L'anello di congiunzione tra l'arte filmica e quella videoludica?

Rapture, fine anni '50. La distorta utopia dello scienziato russo ***Andrew Ryan*** collassa su se stessa, implodendo in un magma di drammatica follia. L'intera società subacquea che la popola trasmuta, correndo a perdifiato verso l'oblio. Cerebralmente assuefatta. Fisicamente aberrata. Le tossine introdotte nell'organismo producono un irreversibile processo molecolare, una devastazione genetica che modifica il corpo umano amplificandone a dismisura forza, aggressività e facoltà psichiche. E conducendo all'insania, naturalmente. Politici, scienziati, artisti, sportivi: la crema di visionari che si era stretta intorno a Ryan sposandone la volontà di istituire, in fondo al mare, una città lontana dall'inadeguatezza e della civiltà, lascia il posto agli ***splicer***, abomini in cerca del siero contenuto nel corpo di chiunque circoli per ***Rapture***. Nel titolo ***Take 2***, l'atmosfera è tutto. E si sviluppa dapprima in un ritmo di gioco sincopato. E in seconda istanza in un costrutto scenografico opprimente e malsano. Il tutto è ovviamente sostenuto da una qualità tecnica che varca zone finora inesplorate dell'hardware di ***Xbox 360***, e che poggia le basi della propria spettacolarità sull'implementazione massiccia della fisica nonché su una riproduzione dinamica dei fluidi per ora ineguagliabile, arricchendola con effetti particellari e di luce stupefacenti. ***Bioshock*** non è un gioco comune, perché stimola corde emotive raramente solleticate dai videogiochi, che culminano nel totale coinvolgimento di chi ne fruisce. Che rappresenti il primo anello di congiunzione fra l'arte filmica e quella videoludica? Il 24 agosto avremo la risposta.

ANTEPRIME

Articolo inviato da:
Simon Paganini

Sito Internet:
www.everyeye.it


SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 180 SITI

PORTALI

www.freeonline.it	www.andromedafree.it	www.risorsegratis.org
www.itcportal.it	www.dituttogratis.com	www.whoopy.it
www.europs3forum.com	www.assolutamentegratis.tk	www.gratisdititutto.it
www.mooseek.com	www.pianeta.com	www.won.it
www.webisland.net	www.gratislandia.net	www.tredicesimoshopping.it
www.spaziolink.com	www.onlylinks.it	www.scaricone.it
www.freeuniverse.it	www.gratisfree.it	www.areagratis.it
www.4yougratis.it	www.fniv.it	

GIOCHI E VIDEOGIOCHI

www.farmgames.net	www.madrigaldesign.it/gwmania	www.virtuagames.it
www.squakenet.com	www.madrigaldesign.it/sim_it	www.supergiochi.com
www.friskon.com	www.marcopace.it	www.dndonline.it
www.lostgames.net	www.cheatsolution.net	www.bitpower.it
www.playerzone.it	www.soluzionistore.com	www.giochini.it
www.consoleworld.org	www.dimensionex.net	www.giochigratisonline.com
www.ludicomix.it	www.xbox-inf.org	www.ps3-inf.com
http://xbox-361.com	http://console-mania.net	www.g4g.it
www.cyberludus.it	www.tuttocittanapoli.eu	www.livearena.net
www.fairplaygames.it	www.trukki.it	www.theishansoul.com
http://gamechannel.netsons.org	http://ut3.iscsnipers.net	www.ictportal.it
www.mandrawoz.net	www.mushouse.it	www.wii-inf.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 180 SITI

http://supergames.altervista.org	www.zupperman.com	http://xbox-361.com
www.nrulez.it	www.ogsi.it	www.retrogioco.com
www.flashpcgames.com	www.media-click.it	www.consoleplanetworld.it
www.ps3ita.com	http://insidemk.altervista.org	http://tekkenjuggler.altervista.org
http://stigates.p2pforum.it	http://onlinegame.helloweb.eu	www.wiimania.net
www.project-console.com	www.rainstars.net	http://xoomer.alice.it/bonacina
www.beppeleso.net	http://coresports.pro-server.net	www.gnupidi.it
www.scratchmusic.it		

COMMUNITY, BLOG E ALTRO

http://ps3gaming.forumfree.net	www.gladiatores.eu	www.edoluz.it
www.sottomondo.org	www.team-impact.eu	www.formiaformia.it
www.virtuasport.it	http://mahat.altervista.org/moreword.html	www.ingegnericonlepalle.com
www.gercommunity.it	www.gokux-community.org	www.handofnorth.it
www.svk.it	http://web.mac.com/fabiocapogna	http://colombo-bt.org
www.pozzyland.net	www.gtasuper.altervista.org	www.egregiosempiterno.com
http://wii.forumup.it	http://spaziare.wordpress.com	www.shopping-garantito.it
www.dugamers.com	http://clannowar.forumup.it	http://dragonballforever.forumcommunity.net
http://shurenworld.blogspot.com	www.drfree.it	http://blog.libero.it/GamesZone/view.php
http://bloodyhunters.forumfree.net	www.progamersita.com	http://xoomer.alice.it/onfornar
www.nanduzzo.altervista.org	http://rpgnooukoku.altervista.org	http://free.siportal.it/alfredo.web
http://blog.myhtml.it	www.inrock.info	www.hattrickshornets.it
http://nuke.disabileforum.eu	www.imolaclub.altervista.org	www.vivigiarre.it

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 180 SITI

http://rikyil.altervista.org	http://xoomer.alice.it/danixworld	http://projectconsole.altervista.org
www.gorrasi.it	http://detectiveinvestigator.forumfree.net	http://playnet.forumfree.net
www.mastermiky.it	www.neathonpc.135.it	http://stexe.altervista.org
http://digilander.libero.it/punto_gianluca	www.ziobill.it	www.citynewsonline.org
http://xboxliveclan.forumfree.net	http://xoomer.alice.it/drogbaster	http://otaku6.blogspot.com
http://somethingwickedvault.splinder.com	http://cico83.altervista.org	www.cerix.it
http://mifune.altervista.org	www.scandriglia.net	www.gulligulli.altervista.org
http://westside.wordpress.com	www.salentovip.it	www.beepworld.it
www.ioenoi.it	www.tecnoman.altervista.org	http://sanpei.forumup.it
www.lucanineuropa.eu	www.automodellirc.altervista.org	www.iltempomatto.blogspot.com
www.icesoldiers.it	http://donisroom.spaces.live.com	http://italyclan.forumfree.net
www.gameworldleague.com/nikeddy	www.cammela.altervista.org	www.webalice.it/evangelion87d
http://psykoweb.weebly.com	www.schoolarena.org	www.qbi.it
www.techforum.it	www.tancredionline.com/2moons	http://ut3.iscsnipers.net
www.googlas.it	www.netmachine.info	www.bazarissimo.com
www.romapress.it	www.tnsclan.com	www.ciakland.altervista.org
http://digilander.libero.it/metson07	www.maddenitalianleague.eu	www.speedball2italia.com
www.trovatutto.helloweb.eu	htttp://lav.cpa-site.com	http://agraria.altervista.org
http://nuke.westkiss.com	http://nigerpunk.altervista.org	www.fantasystudios.altervista.org
http://princewalter360.spaces.live.com	www.digitallotto.it	http://freedomtech.netsons.org
http://electropage.spaces.live.com	http://ivan-jr.blogspot.com	www.mircoferrari.it

SE VUOI AGGIUNGERTI A QUESTA LISTA CLICCA QUI

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni

HANNO COLLABORATO: Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Cristina Rainaldi, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Giorgio Rutigliano, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone De Marzo

EDIZIONI PLAYER Srl:
SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19 00040 Rocca di Papa (RM)
REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel 06 / 94.97.202

PER LA TUA PUBBLICITA':
Fabrizio Falsetti - Tel. 333.81.99.600
Email: info@bibbifa.it

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI*
www.dottavifilippo.com

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino), ***Koch Media*** (Tania Rossi)